

BANG! BANK!

Program/muzyka: Paweł Karlinowski / Jakub Husak

Wydawca: MIRAGE Software (c) 1992

Dystrybutor: S.K. "AS" Warszawa ul. gen. Abrahama 4

Johny Błyskawica zawsze był szybki, a nawet bardzo szybki, czasami jego ręka wyprzedzała rozum. Zawierucha stycznia 1864 roku rzuciła go na kontynent amerykański. Po kilku dniach picia ognistej wody i grania w karty przyszła pora na otrzeźwienie ... potrzebny był szmal. W ten sposób beztronski Johny dostał swoją pierwszą pracę, jego zadaniem była ochrona niewielkiego banku na dalekim Dzikim Zachodzie. Przy jego niezwykle szybkiej ręce wydawało się to bardzo proste, wystarczyło tylko likwidować bandytów dla których rabunek to podstawowe źródło dochodów. Nie wolno mu oczywiście zabić uczciwych klientów, znoszących swoje oszczędności aby je złożyć w bankowych sejfach. Jednak zawsze musi stosować się do prawa panującego na Dzikim Zachodzie, może strzelić dopiero wtedy gdy przeciwnik wyciągnął już broń. Gdy dyrektor zauważy jego postępy, może przydzielić mu nocną, niezwykle odpowiedzialną zmianę. Musi wtedy bardzo uważać aby nie pomylić zwykłego interesanta z bandytą, w mroku nocy wszyscy są do siebie bardzo podobni. Dzień pracy Johnego trwa dotąd dopóki nie zostanie wypełnionych wszystkich dwanaście sejfów bankowych. Niektórzy z bandytów należą do słynnej szajki Gonzalesa, jeżeli Johny zabije ich zbyt wielu, wtedy trójka braci wyzywa go na pojedynek, jeżeli Johny go wygra otrzyma specjalną premię. Na uwagę zasługują jeszcze chłopcy na posyłki, po zestrzeleniu im kapeluszy może się okazać, że ukrywają bombę w prezencie od Gonzalesów lub pieniądze od klientów. Należy także uważać na oszustów, którzy udają uczciwych klientów. Najważniejsze są sprawne oko i szybka ręka.

Plansza tytułowa.

START, FIRE, DOWOLNY KŁAWISZ – rozpoczęcie gry

OPTION – przytrzymać chwilę – lista najlepszych

Podczas gry.

Należy strzelać do pojawiających się w drzwiach z bronią w rękę bandytów, zaś wpuszczać przynoszących pieniądze klientów, można także strzelać do kapeluszy i worków z pieniędzmi na głowach gońców, ale nie wolno strzelać do bomb. Jeżeli sejfy znajdujące się na wprost odpowiednich drzwi zostaną wypełnione, należy "przenieść" obserwację na następne (w sposób opisany poniżej). Górna część ekranu przedstawia sejfy, migające jasne pola pokazują, do których sejfów mogą być złożone pieniądze przynoszone przez klientów wchodzących obserwowanymi drzwiami. Pojawiający się symbol dolara oznacza, że sejf jest pełen i należy przenieść obserwację na inne drzwi, gdy wszystkie sejfy zostaną wypełnione rozpocznie się kolejny etap gry.

Grać można używając klawiatury lub joysticka (do wpisu wyniku także maszyny od AMIGI lub ATARI ST).

STRZAŁ DO LEWYCH DRZWI – klawisz **1** lub joystick w lewo

STRZAŁ DO ŚRODKOWYCH – klawisz **2** lub joystick w górę

STRZAŁ DO PRAWYCH DRZWI – klawisz **3** lub joystick w prawo

ZMIANA OBSERWOWANYCH DRZWI – klawisze kursora w lewo, prawo lub joystick w lewo, prawo z wciśniętym FIRE

ESC – powrót do ekranu tytułowego

CONTROL i 1 – przerwa w grze

Podczas pojedynku do przeciwników strzela się analogicznie jak do bandytów ukazujących się w drzwiach.

Program prawnie chroniony! Kopiowanie zabronione!